

Se ha efectuado un relevamiento de las señales en uso en la ciudad, tipificándose según categorías y épocas..

síntesis de sentido
que se produce
a través de sincronismo
imagen-sonido

9. ¿qué es punto de sincronización evitado?

generar una asincronía significativa
entre imagen-sonido

es decir, una falta de correspondencia
entre imagen y sonido
hecha ad hoc para reforzar una acción

10. ¿qué es simetría diacrónica?

un sonido recurrente
equivalente a un leiv motiv

índice de ritmo

se basa en la analogía,
construye sentido.

Referencia

DE PONTI, J. y DI PIETRO, A. (2023). *Diapositivas de los teóricos 10 y 12 de la cursada 2023*. Tecnología CV 3: La Plata.



<http://dicereblog.wordpress.com>



Sumario

377 Investigación

Análisis de piezas audiovisuales: quince visualizaciones

Javier De Ponti
Adrián Di Pietro

Investigación

Análisis de piezas audiovisuales: quince visualizaciones y diez preguntas de sonido

Javier De Ponti-Adrián Di Pietro

El test de lectura audiovisual consiste en la visualización de piezas de comunicación -en su mayoría, títulos de crédito- para su deconstrucción básica a partir del conocimiento de técnicas aplicadas de fotografía, narrativa, animación y montaje. Visualizar forma parte del entrenamiento proyectual, requiere no solo seleccionar los objetos comunicacionales sino también afilar la mirada, revisar una y otra vez el material, revobinar y volver a empezar. Son acciones de análisis e investigación para decodificar los múltiples señales que el objeto contiene. Este artículo publica un listado de objetos analizados, que fue presentado para explicar técnicas de visualización debatidas en clase. Se reproducen tal cual fueron presentadas, de manera sistematizada pero algo desordenada, apuntando fundamentalmente al reconocimiento de las técnicas y de los recursos utilizados en cada caso. La selección sigue un criterio diverso, piezas diseñadas en distintas épocas y con distintos fines, pero que en definitiva tienen por objetivo común identificar e informar sobre la producción de un cortometraje, largometraje o serie.

El orden en que se numera este material coincide con el que fue exhibido, empezando por el material de John Halas, uno de los grandes precursores del motion graphics. La propuesta es un ejercicio de visualizar:

- > rastrear el material siguiendo los datos presentados,
- > mirar la secuencia varias veces
- > detectar las técnicas y recursos que se consignan en cada caso.

1. *Automania 2000*. John Halas, 1963. Pieza precursora del motion graphics. Cartoon. Analizar. traslaciones, repeticiones, metamorfosis, ciclos, acumulación. Aplicación significativa de estos recursos girando alrededor de la pregunta ¿qué hacemos con los residuos en la sociedad de consumo?.
2. *Luther*. Momoco, 2010. Un referente actual en diseño de títulos de crédito para series y cinematografía. Analizar. Fundidos encadenados sucesivos en texto e imagen. Foto fija. profusión. Sonido extradiegético. Animación técnica. Radiación. Cartoon. Ciclos. Huellas. Dilución de cuadro nube/mancha. Metamorfosis en título.
3. *Monsters INC*. Geefwee Boedoe, 2001. Analizar. Cartoon. Emulación animación técnica. Sonido sincrónico. Traslaciones y tensiones. Metamorfosis. Títulos por entrada y salida de cuadro. Sincronía y golpe sonoro. Manejo cinético. Síncresis: acumulación.
4. *Downtown Abbey*. Huge Design, 2010. Analizar. Introducción al clima lumínico de la serie. Stop motion. Elipsis. Corte directo. Dilución de cuadro. Títulos por fundido. Cartoon en placa final. Flujo de sonido aleatorio. Planos con referencia. Material filmado y profundidad de campo.
5. *Triangle of sadness*. Amin Holmqvist, 2022. Analizar. Material filmado. Corte directo. Elipsis definida e indefinida. Horizontalidad. Placas secas. Cartoon. Jerarquías. Fundido de cierre.
6. *Yellowstone*. Elastic, 2018. Analizar. Material filmado. Time lapse. Eliminación de tonos-solarización. Edición de posproducción. Referente

manchas petróleo-leve efecto estroboscópico. Cartoon. Metamorfosis. Títulos por fundido y signos de puntuación entre planos. Composición por montaje según movimiento en el cuadro. Sincronía final.

7. *The naked gun*. Douy Swofford, 1988. Analizar. Time lapse. Idea de plano secuencia (si bien son diferentes tomas montadas). Código humorístico. Planos general corto con referencia. Referente sirena/ruido y puntuación sonora. Enlace. Barridos. Fundidos. Títulos por fundido a negro.
8. *The gentlemen*. Momoco, 2020. Analizar. Movimiento leve en títulos. Animación técnica. Cartoon. Imágen posproducida en metamorfosis significativa a humo. Significantes de introducción a personajes y trama (hoja-humo-personajes). Cámara lenta y ciclos.
9. *Murder by death*. Wane Fitzgerald, 1976. Referente histórico del diseño de títulos de crédito para cine. Analizar. Animación técnica. Stop motion. Títulos por corte directo. Ley de tercios. Dirección de mirada. Enfoque. Corte en el eje. Sincronía en golpes. Corte directo-presentación de los personajes.
10. *Prision break*. Audrey Rappold, 2020. Travelling rápido. fundidos encadenados. Golpes de sonido sincrónicos a títulos. Planos con referencia. Introducción de historia de personaje. Elipsis indefinidas. Fundidos. Efecto estroboscópico. Corte en el eje. Crescendo.
11. *Altered States*. Richard Greenberg, 1980. Un referente para el diseño de títulos de crédito para cine. Cartoon. Juego tipográfico. Dimensiones adelante-atrás-planimetría. Movimiento ondulatorio. Superposición toma filmada-cartoon.

Referentes informacionales entendidos como aquellos recursos de la información que remiten a la construcción de mensajes que pueden ser antecedentes del motion graphics.

12. *Bullet train*. Picturemill, 2022. Relevante paradigma actual en diseño de títulos de crédito. Didascalia. Cartoon. Insert-estroboscópico. Corte directo. Flash bach. Scroll. Stop motion y cartoon. Animación técnica y pixillation. Ensamble y convergencia tecnológica.

13. *Trainspotting 2*. Tomato, 2017. La película es una secuela del icónico film de los noventa con notable participación gráfica del grupo Tomato. Analizar. Flash back. Relaciones plano madre (gimnasio) e inserts. Time lapse. Manejo de la profundidad de campo. Elipsis indefinida, montaje para el manejo del tiempo. Dimensión sincrónica imagen-texto-sonido.

14. *Goodfellas*. Saul Bass, 1990. Realización de uno de los pioneros en diseño de títulos de crédito. Analizar. Montaje sonoro. Sincronía. Espacio sonoro. Técnicas de montaje. Principios cinéticos de la animación.

15. *A monsters call*. Imaginery Forces, 2016. Este estudio surgió en la década del noventa y es uno de los contemporáneos más importantes en producción de títulos de crédito. Analizar. Enlace. Dimensión adelante-atrás. Estructuras gráficas. Ley de tercios en diagramación imagen-texto. Cartoon. Construcción de la comunicación mediante la narrativa del montaje (asociaciones que se dan entre dibujos, manchas y demás figuras).

Siguiendo la misma lógica, transcribimos algunas preguntas -y respuestas- que formulamos al tratar la problemática del sonido audiovisual. Son claves proyectadas al momento de exponer oralmente el tema. Por eso estas definiciones se presentan como

Un primer planteo sobre estas conexiones se puede encontrar en De Ponti (2023).

Cultura material como el acervo que construye el hombre para habitar en el entorno.

disparador del estudio, por eso su mera repetición no alcanza para adquirir conocimientos sobre el tema. Muy por el contrario, el lector deberá partir de las mismas para buscar ejemplos, autores y proyectos sobre los cuales profundizar, desarrollar, analizar y en definitiva, poder argumentar la problemática tratada.

1. ¿qué es audiovisual?

audio + imagen: audiovisual

imagen + audio: audiovisual

significa:

que el sonido
se completa con la imagen

que la imagen
se completa con el sonido

2. ¿qué diferencia hay entre sonido e imagen?

el espacio de la imagen
es divisible, se encuadra,
se parte en tamaños de plano.

el espacio del sonido
es contínuo, fluye,
es movimiento, transcurre en el tiempo.

3. ¿qué hace el sonido respecto de la imagen?

une.

el sonido da continuidad
a la fragmentación de la imagen,
por eso se dice que el sonido es unificador.

4. ¿qué es el montaje sonoro?

es la disposición de los ruidos,
los diálogos y la música
en diacronía
[evolución temporal
uno-después-de-otro]
y superposición
[uno-sobre-otro]

5. ¿cuáles son los componentes de la banda sonora?

ruidos
música
diálogo

6. ¿qué significa diégesis?

mundo de la acción,

los efectos diegéticos
son sonidos que están dentro de la escena.

los efectos extra-diegéticos
son sonidos que no pertenecen
al mundo de la escena.

Estos términos como inherentes a la práctica disciplinar.

7. ¿qué es punto de sincronización/golpe?

una señal de sincronía significativa
entre imagen y sonido
que se da en un momento específico
del relato

8. ¿qué es sínresis?

sincronía + síntesis: sínresis